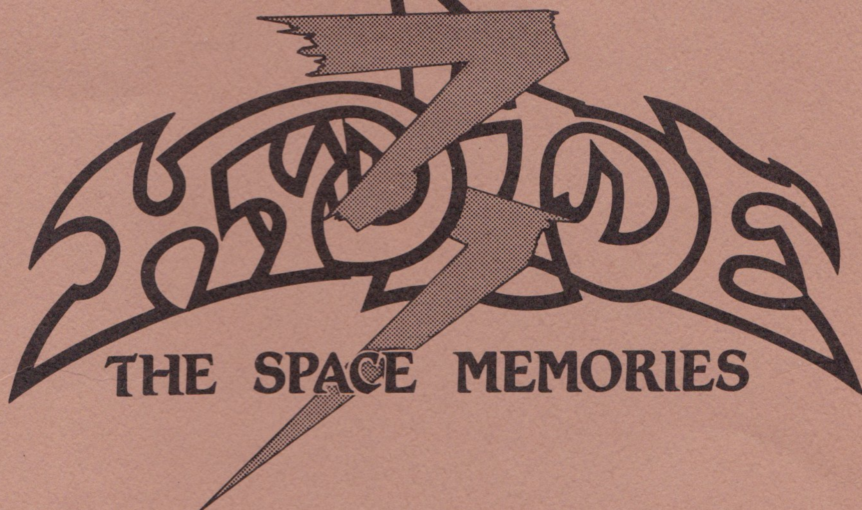


MSX/MSX2

HARD WARE MANUAL

MSX/MSX 2

◉ハードウェアの基本構成

ハイドライド3は次の基本構成で動作いたします。

●パソコン本体

MSX 規格のパソコン（スロットは2つが望ましいが1つでも可）

MSX の場合は RAM 容量16K バイト以上が必要です。

MSX2 の場合は、VRAM容量128K バイト必要です。

●カラーディスプレイ

できればアナログ RGB 入力のものが望ましいのですが、文字の判読ができれば、ビデオ入力や RF 入力でもゲームをする事は可能です。

●パソコン専用のカセットデータレコーダー

キャラクターのゲームデータ（ゲーム途中の状態）を、カセットテープに出力して保存する事ができます。ラジカセなどでも代用できますが、リードエラーの発生率が高くなります。データ保存用のカセットテープは、新品をお使いいただくと、リードエラーの発生が低くなります。データレコーダーと MSX 本体との接続はしっかりと行ってください。データのセーブ・ロードの具体的の方法については後述します。

◉周辺機器

ハイドライド3は次の周辺機器もサポートしています。

●松下電器製パナ・アミューズメント・カートリッジ（S-RAM カートリッジ）

このカートリッジがあれば、ゲーム途中のデータを、プレイヤーがまったく意識することなく、セーブ・ロードすることができるようになります。また、同時に最高８本の異なったゲームソフトの途中データをセーブすることができ

ます。ただしS-RAMの使用領域（1Kバイトずつ8ブロックに分けられている）が複数のゲームソフトで重なっている場合は、データをセーブすると、以前にプレイした他のゲームソフトの途中データは消失してしまいます。ハイドライド3の場合、下記の表示のように、第1ブロック（No.1）をS-RAM使用領域としています。同じ第1ブロックをS-RAM使用領域としている他のゲームソフトの途中データは、セーブしないでください。セーブするとせっかくプレイしたハイドライド3の途中データは完全に消えてしまいますのでご注意ください。なお、ハイドライド3をはじめパナ・アミューズメント・カートリッジ対応のゲームソフトには下記の統一表示がマニュアル等に掲載されます。ご確認の上、使用してください。キャンプの道具を使うか、宿屋に泊まると、S-RAMカートリッジに対して自動的にセーブが行われます。ロード（キャラクターを選択する時）の場合も、S-RAMにデータがあれば、自動的にデータが読み出されます。



※ハイドライド3は、No.1を使用しています。

● MSX仕様のジョイパッド（ジョイスティック）

MSX仕様のジョイパッド（ジョイスティック）が使用できます。MSX本体にあるジョイスティックコネクタに接続してください。ゲームの進行が、名前の入力時を除いて、全てジョイパッドで操作できるようになります。ハイドライド3ではジョイスティックよりも、ファミコンのコントローラーのような形状をしたジョイパッドの方が操作しやすいようです。

◉ゲームの起動方法

ハイドライド3のゲームカートリッジを、MSX本体が電源OFFの状態の時に

空いているスロット（番号の一番小さいスロット）に差し込んでください。S–RAMカートリッジを使用する時は、同様に空いているスロット（番号の二番目に小さいスロット）に差し込んでください。電源を入れるとタイトルデモが始まります。

MSX本体に電源が入っている状態では、絶対にカートリッジの抜き差しは行わないでください。最悪の場合、ゲームカートリッジが壊れるばかりではなく、MSXパソコン本体まで破壊する可能性があります。

◉キー操作の表記について

ゲームマニュアル内においては、全て以下の表記にて説明します。どのキーが対応しているか、よく理解してください。

●キャラクターの移動キー・ウィンドウの選択キー

[↑]：上
左：[←]+[→]：右
[↓]：下

カーソルキーを使用します。

ジョイパッド（スティック）の場合は、パッドの各方向に対応する。

●攻撃（会話）キー・決定キー（Yes）キー

[SPACE]キー（ジョイパッドのトリガーA）

◆（マルチウィンドウ）オープンキー・キャンセル（No）キー

[RETURN]キー（ジョイパッドのトリガーB）

◆ポーズ（一時停止）キー

[ESC]キー

◉ゲーム進行時の注意

①ゲームデータのカセットテープへのセーブ・ロードについて

ゲームデータのセーブ・ロードを行うためには、まず、「準備（Set up）」のウ

ィンドウのみが表示されている状態（タイトルデモからゲームに入った直後の状態)で、ESCキーを押しながらRETURNキーを押してください。画面に「データの保存(Backup Data)」というウィンドウが表示され、選択［セーブ（Save)/ロード （Load)］を尋ねてきています。セーブ（データの記録）かロード（データの読み込み）かを選択キーで選んで決定してください。「準備できましたか？」と表示されるので、データレコーダーのPLAY（ロード）ボタン か REC(セーブ)ボタンを押したことを確認の後、決定キーを押してください。これでカセットテープに対してデータの記録（読み込み）を始めます。

ハイドライド3のゲームデータではなかった場合や、読み込みミス（リードエラー）が発生した時は、画面上に「テープリードエラー（Tape Read Error)」と表示されて「準備」のウィンドウに戻ります。このような時は、再度セーブ・ロードを試みてください。

②ゲームを終わりたい時

ゲームを途中で終わりたい場合があります。こんな時は宿屋の中やキャンプ中でなければ、いつでいかなる時にMSX本体の電源を切っても大丈夫です。

次にゲームを再開する時は、S-RAMカートリッジの場合は、最後に宿泊した宿屋の前、またはキャンプで宿泊した場所から始まります。テープにセーブした時は、そのセーブした時の状態からゲームを再開します。

S-RAMカートリッジを使っていないユーザーの方は、ゲームを終了する前には必ずカセットテープへデータをセーブしなければいけません。テープへのセーブを忘れると、ゲームを再開した時には、再び初めからゲームしなければいけない（コンティニューできない）ので注意が必要です。ゲームを終了してデータをセーブするためには、ウィンドウを開いて「ゲームエンド（Game End)」を選択してください。タイトルデモに戻りますから、再び決定キーを押して「準備」のウィンドウを呼び出してください。後は、①と同様です。ウィンドウなどの詳しい説明は、ゲームマニュアルを参照してください。

③データの保存

S-RAMカートリッジは、非常に静電気に弱くモニターTVの表面から発生している静電気でも内部に記録しているデータを失う事があります。したがっ

てS-RAMカートリッジの保管は、静電気の影響を受けないところにしましょう。モニターTVの上に乗せたままとか、モニターTVの真横なども危険です。ご注意ください。

カセットテープにデータを記録した場合は、通常のミュージックテープと同様の扱いで構いません。くれぐれも磁石だけには気をつけてください。

④名前の入力方法

ゲームを新しく始める時は、初めにプレイヤーキャラクターを創らなければいけませんが(詳しくはゲームマニュアル参照の事)、その中で、自分のキャラクターに名前を入力するところがあります。この時入力できる文字は、アルファベット大小文字及びひらがな、カタカナです。入力方法はBASICの時のそれと全く同様です。名前を入力せずに[RETURN]キーを押した場合は、何も登録されません。

⑤メッセージの表示について

アルファベット大小文字・ひらがな・カタカナ・漢字約450種の表示をします。したがってアナログRGB対応のモニターTV以外(ビデオ入力、RF入力)をお使いの方は、メッセージが読みにくいことがあります。あらかじめご了承ください。MSX専用のハイドライド3の場合は、キャラクターフォントのサイズにより、漢字が判読しにくいものがあります。特に読みにくいと思われる漢字を、ドットで表にまとめました。参考にしてください。

〈漢字表示早わかり一覧表〉　MSX用

雲	貨	解	録
敢	棄	議	教
響	窟	経	御
緒	職	総	態
築	腕	爆	浮
捕	要	殺	獄
樹	飲	隠	屋
巻	慣	業	隅

撃	語	誤	航
室	護	捨	銃
城	振	精	積
説	戦	殿	倒
熱	波	敗	飯
備	標	復	棒
妖	養	頼	

【製品が正常に動作しない時】

「不良品かな？」、と思う前に次の事項を確認してください。それでも異常が感じられる場合は、お手数ですが弊社までお問合わせください。その際に、お手元にマニュアルとパッケージをご用意いただけますと、電話での応対が円滑にいきます。

●タイトルデモが始まらない。

☆カートリッジはしっかり挿入されていますか？

奥まで挿入されていないとゲームが立ち上がりません。また、ゲームカートリッジ及びパソコン側のスロットが汚れていても、ゲームが始まらないことがあります。そういう場合は、柔らかい布などで優しく拭いてください。

☆専用のROMですか？

ハイドライド3ではMSX・MSX2と、それぞれ専用のカートリッジを用意しました。したがって、MSXにMSX2専用のROMカートリッジを挿入しても、動作はいたしません。逆にMSX2にMSX専用のROMカートリッジを挿入する場合は、なんら問題はありません。

☆パソコンはRAM容量16Kバイト以上ですか？

MSX2なら問題はないのですが、お手持ちの機種がMSXで、RAM容量が8Kバイトのものですと、正常な動作はいたしません。

☆モニターTVとの接続は確実ですか？

電源スイッチ、アナログ・デジタルの切り換えスイッチ、コンセントなど異常はありませんか。

●ゲームが始まらない。

☆キーボードのコネクタ及びジョイスティックの接続は確実ですか？

コネクタを奥までしっかりと接続してください。コネクタに汚れが目立つ場合は無水アルコール（レコード針のクリーニング液と同等のもの）や、コネクタ用クリーニングキットなどで、汚れを落としてください。

☆キャラクターを作成しましたか？

ゲームをプレイするためには、まずキャラクターを作成しなくてはいけま

せん。詳しくはゲームマニュアルの「キャラを創る」の項目を参照してください。

●音が出ない。

☆ボリュームを絞っていませんか？

BGMなどの音量は、従来のゲームと比較すると、音質重視のために、やや小さめに設定されています。

☆ モニターTV との接続は確実ですか？

MSX・MSX2は、通常 モニターTVから音が出るようになっています。

ハイドライド3 ハードウェアマニュアル (MSX/MSX2)
1987年12月21日 初版発行
編 著 株式会社ティーアンドイーソフト
発行者 横 山 俊 朗
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地
電話 (052) 773−7770
テレフォンサービス (052) 776−8500
印刷所 山興印刷株式会社



№ 59060 390

※本書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。